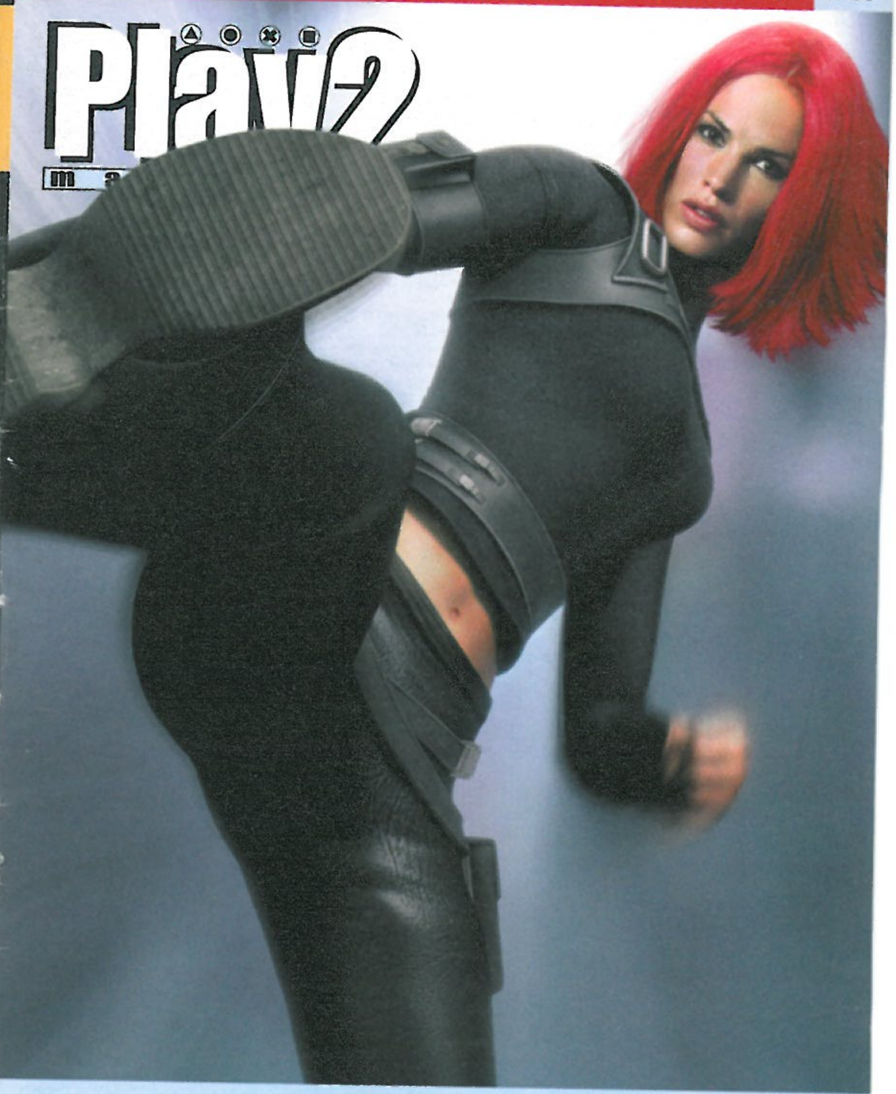
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

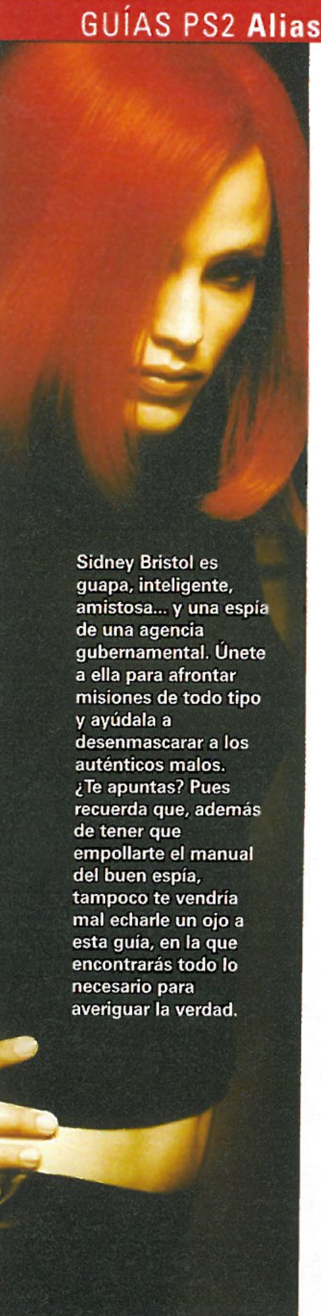
Nº30

Play2 magazine



Alias

Objetivos • Mapas • Enemigos • Gadgets



Sidney Bristol es guapa, inteligente, amistosa... y una espía de una agencia gubernamental. Únete a ella para afrontar misiones de todo tipo y ayúdala a desenmascarar a los auténticos malos. ¿Te apuntas? Pues recuerda que, además de tener que empollarte el manual del buen espía, tampoco te vendría mal echarle un ojo a esta guía, en la que encontrarás todo lo necesario para averiguar la verdad.

01 OPERACIÓN CASINO / MONTECARLO

OBJETIVOS

1. Marca al chófer con el Suero Radioactivo.
   - 1a. Localiza a Dixon y recupera el Material Operativo.
   - 1b. Preséntate a la Jefa de Camareras.
2. Recupera el Disco de la cámara frigorífica.
3. Infíltrate en el salón "Gersh" y busca información sobre "la Máquina".
4. Localiza un lugar seguro para usar el Prisma Cortante.
5. Cruza el corredor de seguridad para llegar a la planta de fabricación de armas.
6. Localiza la planta de fabricación de armas del sótano del casino.
   - 6a. Entra sigilosamente en el laboratorio.
7. Consigue el Dispositivo Láser de la cámara.
   - 7a. Entra sigilosamente en el laboratorio.
   - 7b. Consigue las Huellas Dactilares correctas para entrar en la cámara.
   - 7c. Desactiva el sistema de seguridad.
   - 7d. Vuelve al salón "Gersh" para espiar la reunión entre Anna y Sark.

1. **Reúnete con Dixon** que está en una esquina del casino para completar el **objetivo 1a** (1). Después, **ve al bar** para presentarte a la Jefa de Camareras. Cuando te sirva la copa, **selecciona el Suero** en el menú para echarlo

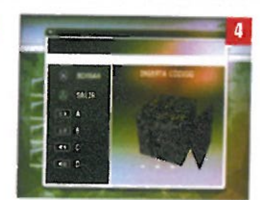


en el vaso. **Hazlo cuando la camarera se dé la vuelta** para que no te vea. Por último, llévale la copa al **chófer** (2).

2. **Entra a la cocina del casino** por la puerta que hay detrás de la barra. Tendrás que pasar **cuando no esté la Jefa de Camareras** (3). Dentro de la cocina hay **tres guardias** de seguridad. Evítalos y entra en la **cámara frigorífica**. Ponte el **Traje Térmico** y encuentra el **Disco congelado** sobre unas cajas. Utiliza una sartén o cualquier otro objeto para **romper el hielo** y conseguir el Disco.

3. **Sal por la puerta que hay en la cocina,** ten cuidado de no alertar al guardia del fondo. Pasa sin que te vea la **cámara** tampoco. Coge el **ascensor** que hay a la izquierda. Cuando llegues arriba, no te quedará más remedio que




luchar con los dos guardias que vigilan el pasillo. Entra en el salón, **acaba con el camarero** y acércate al **ordenador portátil** que hay en la mesa. Introduce el **código correcto** para bajar la información (estos códigos siempre son aleatorios) **(4)**.

Vuelve al ascensor y regresa al pasillo de la cocina. Acércate al otro, el que está estropeado, y acerca el **mueble** a las puertas para subir por la **trampilla** superior. Sigue por el **hueco del ascensor (5)**. Abajo hay un montón de guardias, deberás esquivarlos y llegar a la sala de la derecha, bajando las escaleras.

4. Intenta utilizar el aparato, aunque también podrás pasar pegándote a las taquillas. Cuando cruces la habitación, haz lo mismo en la siguiente, aunque estará llena de malos con armas. Alcanza la **puerta con la luz roja** que hay subiendo las escaleras del fondo. Agáchate para entrar en la siguiente habitación y realiza un **ataque especial** al malo de abajo. Si quieres, y acaba también con los otros dos **(6)**.

5. Después del vídeo, vuelve atrás y elimina al guardia que saldrá de la sala con las cámaras de vigilancia. Hazte con la **Tarjeta de Acceso** que hay sobre la mesa. Vuelve a la sala anterior y **úsala en la puerta azul** de la derecha **(7)**. Finiquita a los dos guardias y **salva la partida**.

6. Allí dentro presiona el interruptor. Tienes que volver a la sala grande para usar un **ascensor** junto a la entrada. El problema es que estará muy vigilado. Lo mejor es **cargarse a los malos desde la escalera** y luego subir **(8)**.

6a. Arriba encontrarás tres malos, uno con pistola. Sal por la **ventana** al callejón. Recórrelo con cuidado, utilizando ataques con sigilo. Al final, **métete detrás del camión (9)**. Cuando vuelvas al edificio, ve detrás del camión y sube las **escaleras**. Avanza por las **vigas** del techo hasta el **conducto de ventilación** abierto del fondo. Alcanza la **sala del Ordenador** (cuélgate de la **tubería** para caer en la zona en la que no hay sensores). Utiliza el **Módem Remoto** e **introduce la clave correcta**.

7. Ve primero por el pasillo de la derecha hasta una sala en la que hay dos **científicos**. Verás una **consola** a la izquierda y una secuencia de vídeo.

7a. Consigue las Huellas Dactilares de los dos científicos acabando con ellos y utilizando el **Escáner de Huellas (10)**. Vuelve a la consola, **usa el Módem Remoto e introduce la clave** correcta. Ahora tendrás muy poco tiempo para llegar al segundo escáner: será mejor que vayas **primero a liquidar a todos los malos** y después repitas el proceso para ir más tranquilamente.





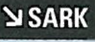

7b. Introduce las Huellas Dactilares antes de que el tiempo se agote para **entrar en la cámara central y recoger el Láser (11).**

7c. Hay tres dispositivos que romper con el Láser: en el pasillo de entrada, en la primera habitación y en el pasillo de la cámara (12). Monta en el **ascensor** y sube a la **primera planta** cuando los hayas desactivado. Acaba con los tres guardias del pasillo en el primero piso y **salva la partida** antes de entrar en el salón "Gersh". Cuando entres, **escóndete detrás de la barra.** Una vez que finalice el vídeo, elimina a los dos malos y baja.



En la cocina, tendrás que luchar con unos cuantos guardias y contra **Sark** para escapar.
(VER CUADRO SARK)

Acércate a la ventana que hay a la derecha del casino, donde le serviste la copa al chófer.



No es una pelea complicada, a pesar de los dos afiladísimos cuchillos que lleva Sark. Utiliza los bloqueos de vez en cuando si tienes problemas, aunque en realidad no hace falta. Coge tú también un arma y golpéale con ella. Las patadas le tirarán al suelo con facilidad y podrás ejecutar contra él algunos ataques especiales.









02 OPERACIÓN MUSEO / ARABIA SAUDÍ

OBJETIVOS

1. **Ve al piso de arriba.**
2. **Encuentra el Terminal de Seguridad.**
3. **Hackea el Terminal de Seguridad.**
4. **Busca la sala del servidor.**
5. **Hackea el servidor.**
6. **Consigue los Seis Huesos.**
7. **Localiza y entra en la Cámara Acorazada.**
8. **Toma fotos de los artefactos de Rambaldi.**
9. **Encuentra la salida de incendios de la parte de atrás del museo.**
10. **Sigue a Anna a través de las callejuelas.**

1. Hay dos guardias en la siguiente sala. Acaba con ellos atacándoles por detrás y encuentra las **escaleras** que llevan hacia el **primer piso** en la **sala de los dinosaurios (1).**

2. Utiliza el Interruptor de Rayos para alcanzar la sala de más arriba **(2).** Recuerda **recuperar estos interruptores** una vez que los hayas usado.

3. Cuando llegues a la siguiente habitación, verás un **terminal de ordenador** al final. Alcánzalo y usa el **Módem (3).** Inserta el **código** correcto para descargar la información.

4. Evita a los guardias y alcanza la puerta (4).

5. Dentro de la sala, encuentra el ordenador que se ha visto en la secuencia de vídeo. **Utiliza el Módem** insertando la **clave** correcta para descargar nuevamente los datos.

6. Podrás ver en el mapa la localización de los Seis Huesos.








4



5

Sólo hay uno en la planta en la que te encuentras ahora: los otros cinco están abajo. Para todos tendrás que llevar a cabo el mismo proceso: **elimina a los tipos de negro** primero y **acércate a las urnas**. Utiliza la **Ganzúa** para abrir las cerraduras y recupera el Hueso **(5)**.

7. **Debes regresar a la primera planta** para pasar por la puerta que hay junto a la de la sala del servidor. Los enemigos son más fuertes, ten cuidado con las chicas sobre todo. Antes de entrar, tendrás que **luchar con el chófer de Montecarlo** también. Es muy fácil, pero hazte con una buena **espada** para acabar antes **(6)**. Baja hasta la **Cámara Acorazada**.

8. **Una vez dentro de la cámara,** haz todas las **fotos** que puedas hasta que se acabe el tiempo. No te preocupes por salir, porque verás una secuencia de vídeo en cuanto finalice el tiempo.

9. **Sube al segundo piso del sótano**. Verás a **Anna** correr hacia la salida de incendios. **Ve tras ella** fijándote en el **radar verde** que verás en la pantalla **(7)**.

10. **Nuestro consejo es que pases** de los demás malos y te centres en seguir a Anna hasta el **tejado** por el que finalmente logrará escapar. Casi al final, te quedarás sin el radar. No te preocupes, porque sólo hay un camino a seguir a esas alturas **(8)**.

6


7


8

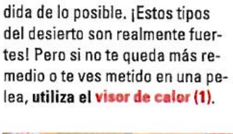


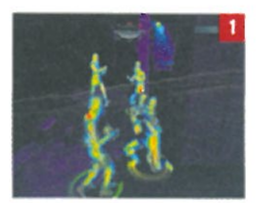
03 OPERACIÓN RUINAS / ARABIA SAUDÍ

OBJETIVOS

1. **Explora las ruinas del exterior.**
   1a. **Explora las ruinas del interior.**

1. **Alcanza la zona del punto verde en el mapa.** Aunque lo veas detrás de ti, tendrás que dar un tremendo rodeo para llegar. **Evita también a los guardias** en la medida de lo posible. ¡Estos tipos del desierto son realmente fuertes! Pero si no te queda más remedio o te ves metido en una pelea, **utiliza el visor de calor (1)**.




1




2



3

1a. Para llegar hasta el interior, sigue el pasillo que hay a la izquierda del punto en el que te encuentras (2). Antes de seguir avanzando, **salva la partida.** Una vez que entres en las ruinas, asistiremos de nuevo a una secuencia de vídeo: **Anna tiene a Marshall...**

Después del vídeo y una vez que consigas la Ganzúa de Marshall, tendrás muy **poco tiempo** para abrir la cerradura (3) y para insertar el **código** correcto. Además, recuerda que ambas cosas son aleatorias, de modo que no siempre son iguales (4). ¡Date prisa o la bomba estallará!



4

04 OPERACIÓN TATUAJE / RUMANÍA

OBJETIVOS

1. Registra la sala de Tatuajes para encontrar una Tarjeta de Acceso.


1


2

1. El nivel empieza fuerte. Rápidamente, **acaba con el dueño de la sala y regístrale** (1).

Una vez que tengas la **Llave** en tu poder, entra en la habitación contigua con ella. Allí, **acaba con los cuatro tipos** (si coges la **barra larga** que hay junto a la puerta será pan comido). **Regístralos.** Uno de ellos tiene un **Tatuaje** que te dará la clave que andabas buscando (2).

04 MANICOMIO / RUMANÍA

OBJETIVOS

1. Consigue entrar en el Manicomio.
2. Localiza al Dr. Caplan.
3. Libera al Dr. Caplan y llévalo a la entrada principal.
4. Entra en el depósito de cadáveres.
5. Escanéa el ADN de los cadáveres para ver el Tatuaje Mejorado.
6. Analiza el cadáver con Rayos X.
7. Recoge las Sustancias Químicas para mejorar el Tatuaje.
8. Entra en el laboratorio.
9. Consigue los Prismas.
10. Libera a Jacobs antes de que le disparen con el Láser.
11. Coge los Prismas y añade la Nitroglicerina a la Célula de Energía.
12. Sigue a Sark y toma una muestra de su ADN.
13. Coge los Tranquilizantes y la Jeringuilla para llevarte a Sark.
14. Saca a Sark del manicomio.

1. Mueve el contenedor hasta la verja para saltar al callejón. Cuando el **soldado** que vigila la zona se acerque, verás su posición a un lado de la pantalla: procura **no hacer mucho ruido** con el **televisor** que hay en medio (1). Entonces, **avanza con sigilo** eliminando a los soldados y evitando las cámaras hasta la entrada del manicomio.

2. El doctor se encuentra en la última sala, pero antes debes encontrar las **Llaves** para abrir su celda. **Avanza por el lado que prefieras,** pero asegúrate de disparar a todas las cámaras que veas en tu camino a la vez que a los soldados (2).

Recoge las Llaves de la entrada del manicomio y entra. Al final del pasillo hay una cámara, dos guardias y dos médicos. Uno de ellos, el calvo, lleva la **Llave** que abre todas las celdas (3).

3. Cuando llegues a la celda de Caplan, salva la partida. Ahora tendrás que llevar al doctor a la puerta de entrada. Como habrá enemigos nuevos, puedes **hablar con él** para decirle **que espere o te siga,** así no será un estorbo si te enzarzas en una pelea (4).

4. Encontrarás el depósito entrando por la puerta que necesita la **Ganzúa** para abrirse, a la izquierda del mapa y bajando las


1


2


3

escaleras. Pero **tu Tatuaje no te servirá** para abrir la puerta. Vuelve al pasillo de las celdas y **usa el código que te ha dado Caplan** en el **ascensor** de la derecha (5). Habrá algunos soldados y médicos, pero puedes **subirte a las tuberías** para despistarlos. Tienes que encontrar la **Llave del Depósito de Cadáveres**. La tiene uno de los soldados con ametralladora del comedor. Aquí, puedes entrar por arriba (dando un rodeo por detrás) o cruzando la puerta vigilada por la cámara (6). Cuando te hagas con la Llave, **busca el depósito de cadáveres** en esta planta. Es la puerta con el letrero que dice "Morga".

5. **Cuando entres en el depósito,** tendrás que **eliminar a cuatro médicos.** Puedes utilizar las pi- →

Planta baja

Primera planta

Sótano

Ascensor

Equipo médico

Escaleras

Depósito de cadáveres

Sustancias químicas

Almacén

Cámaras de seguridad

Punto de salvado

Puertas con ganzúa

Puertas de seguridad

Llaves

petas que tienen ácido. Después tendrás que **escanear uno por uno todos los cadáveres**, incluidos los del armario (7).

6. **Coge la Máquina de Rayos** que hay a un lado y colócala junto al cadáver que has escaneado. **Vuelve a utilizar tu Escáner** (8).

7. **Ve al cuarto contiguo al depósito** y acaba con el **enfermero** que tiene la **Llave del Almacén**. Coge también el **Cuaderno Digital** de la mesa (9). Después entra en el **almacén** y **trepa por la viga** para acceder a la zona vallada. Una vez que elimines al malo, **coge los dos frascos de Sustancia Química**. Vuelve al depósito para completar el objetivo.

8. **Ve a la sala que hay abajo para** recoger el **Equipo Médico** que lleva una doctora (10). Entonces deberás subir a la **primera planta** para llegar al **Laboratorio**. Vuelve a la planta baja y sube por las escaleras de la izquierda. Una vez que lo alcances, entra para ver una secuencia de vídeo.



9. **Verás el prototipo a un lado**, junto a un cajón enorme. **Sube al cajón y a la barra** que hay encima para llegar a los **ordenadores** (evitando así la ametralladora de la escalera). Una vez arriba, **introduce la clave** correcta en el ordenador encendido. Cuando se abran las neveras de abajo, ve allí para **tomar una foto de uno de**











los Prismas (11). Cógelos y **ve a colocarlos en el Prototipo** inmediatamente. Antes de que entre Sark, **métete en el cajón**. Espera a que se marche después de inspeccionar la sala.

10. **Sal del cajón y acaba con los dos médicos. Desactiva el Láser: para ello, colócate a un lado y pulsa ●**. Después, utiliza la Ganzúa para abrir las **cadenas** que sujetan a Jacobs encima de la mesa (12). Utiliza el Láser para **disparar a la caja roja** que hay justo encima de la persiana metálica. Cuando se abra **vuelve a disparar**, pero a la caja que hay al fondo del **cuarto secreto** (13).

11. **Recoge los Prismas y sal por la ventana** del nuevo cuarto. Salva la partida. Sal de la habitación y recorre el pasillo por la derecha. Encontrarás la Nitroglicerina en el mostrador de una especie de cocina. Vuelve al laboratorio para **introducirlo en el Láser**.

12. **Deberás seguir a Sark por el pasillo sin que te vea**, porque si lo hace, la misión acabará (14). Lo más rápido para completar esta sección es salir cuando aún va por el pasillo y **esconderte tras las taquillas**.

13. **Ve a la farmacia. Allí encontrarás a una doctora** que tiene el Equipo Médico que necesitas. Acaba con ella y quítaselo (15). Después, **encuentra a Sark para noquearle**: solo tendrás que tirarle al suelo y pulsar ● para que Sydney le ponga la Jeringuilla. Encontrarás una silla de ruedas en la sala de la farmacia. Pero cuando vayas a buscarla habrá unos cuantos malos. Si ya te has **disfrazado de doctora, camina despacio** para no llamar la atención. Ve a buscar a Sark y **empújale hasta el ascensor** (16). Cuando llegues allí, verás que está roto. Entra en la habitación opuesta y empuja el carrito que hay allí hasta el ascensor. Alcanza la parte superior para ver una secuencia de vídeo.

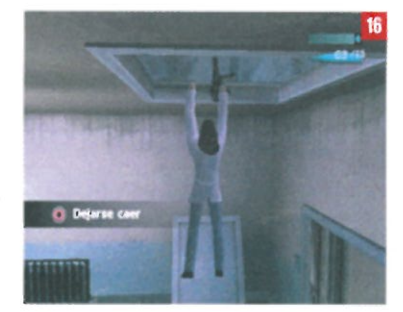
14. **Después de la secuencia de vídeo**, tendrás solamente **cinco minutos para eliminar a todos los guardias** desde el ascensor hasta la salida.

A mitad de camino encontrarás un punto para salvar la partida (17). No es un objetivo demasiado difícil de lograr, pero intenta llevar una ametralladora contigo para evitar problemas.











06 OPERACIÓN EMBAJADA / RUMANÍA

OBJETIVOS

1. Encuentra una Tarjeta de Acceso para la Sala de Control.
2. Coloca el bloqueador de CCTV en la Sala de Control.
3. Sube a la Biblioteca.
   3a. Escóndete de Sloane.
4. Observa los muros de la Biblioteca.
   4a. Descarga el Virus.
5. Cierra las puertas de la Biblioteca.
6. Llegar a la Parabólica.
7. Trasmitir datos del Virus a la Rotonda de la CIA.
8. Busca el laboratorio del sótano.
9. Busca el Diamante de Rambaldi.
10. Localiza la Fuente de la Señal.
    10a. Descarga información del camión.
11. Activa los detectores de incendio para evacuar el edificio.
12. Ve al salón de baile.
13. Neutraliza a quien ataque el salón.
14. Encuentra a Dixon y sal de la Embajada.

1. El guardia que sale de la Sala de Control lleva una Tarjeta, pero también uno de los que hay en la parte de la derecha.

2. Entra en la Sala de Control, acaba con el guardia que hay dentro. **Coloca el Bloqueador en la CPU** del fondo. En el suelo hay un trozo de Mapa (1).

3. Abre la salida de incendios que hay al lado de la puerta de la Sala de Control. Verás la **cámara** en el techo, pero ya la has desactivado. Ahora, avanza hasta la sala del fondo. Allí, hay un



guardia y otra cámara. **Abre la puerta con la Ganzúa (2)**. Continúa hasta la siguiente y repite el proceso: dispara a la cámara para inutilizarla mientras abres la puerta con la Ganzúa. Sigue entonces por el único pasillo hasta la **Biblioteca**. Verás una secuencia de vídeo antes de entrar.

3a. Entra en la única habitación abierta para esconderte (3). Cuando **Sloane** pase por el corredor, entra rápidamente en la **Biblioteca**.

4. Acaba con los dos guardias: uno de ellos tiene las Llaves de la Biblioteca. Después, acércate a las **estanterías** que tienen libros descolocados y **pulsa ●** en cada uno de ellos. El tercer libro que pulses abrirá la **habitación secreta**, donde está el **Virus (4)**. Descárgalo utilizando la Tarjeta de Memoria.

5. Cierra las puertas de la Biblioteca cuando veas llegar a los guardias por el pasillo. Una vez que se haya descargado el Virus



en la Tarjeta de Memoria, **retírala del ordenador** y corre hacia la ventana. Verás una nueva secuencia de vídeo.

6. Ya estás fuera del edificio. Avanza evitando que te iluminen los **focos** que vigilan la fachada. Tendrás que **colgarte para pasar las jardineras**. Al final, verás un **punto para salvar** y una escalera para subir a la **azotea** (5). Una vez que estés arriba, baja y **cruza el balcón**. Dentro de la zona vallada, **trepa por las tuberías** para alcanzar la Parabólica.

7. Introduce el Virus en el panel con las luces verdes. Verás una pantallita a la derecha con **cinco barras.** Mueve la Parabólica hasta que las cuatro rayas se **iluminen** para trasmitir el Virus (6).

8. Vuelve a bajar y entra por la ventana del balcón. Habrá dos guardias armados, y uno de ellos tiene la **Tarjeta de Nivel 2**. Cuando la tengas, desanda todo el camino de vuelta para llegar a las escaleras y bajar al **sótano** (7).











Al entrar, **recoge el trozo de Mapa** que hay a un lado. El **hueco de escalera** que te ha dicho Vaughn en la secuencia está protegido por una cámara y dos guardias. Puedes **dejarte caer por arriba,** una vez que hayas inutilizado la cámara para evitar enfrentamientos innecesarios.

Cuando llegues al sótano con muchos guardias y cajones, busca el **control de la grúa** que hay a la izquierda. Úsalo para **mover un cajón** al que tendrás que subir para pasar a la **zona vallada (8).** Allí, déjate caer y entra por la puerta del fondo. **Usa el Virus en el ordenador** y entra por la siguiente puerta hasta el laboratorio. Elimina al guardia de la entrada saltando desde la escalera.

9. En el sótano 3 hay dos científicos y un guardia armado. El **Diamante** está en la **caja fuerte** que hay al fondo, tendrás que **usar la Ganzúa (12).**

10. Regresarás rápidamente al aparcamiento utilizando el montacargas que hay en el hueco de la pared. Avanza hasta el **camión** abierto. Monta e **inserta el código** correcto en el ordenador **(9).** Verás una secuencia de vídeo.

11. Hay cuatro detectores de incendios y tienes **9 minutos para destruirlos.** El primero está en el **aparcamiento,** cerca de la puerta. El segundo en el **segundo sótano,** cerca de la puerta vallada. El tercero está en **la planta baja,** en la Sala de Control **(10).** El cuarto se encuentra en la **segunda planta,** muévete por las escaleras para ahorrar tiempo.

12. El salón de baile donde está Dixon está en la primera planta, donde comenzaste el nivel.

13. Acaba con los tres guardias que hay en el salón.

14. Dixon está junto al piano. Después de la secuencia de vídeo, síguele hasta la entrada de la Embajada.







07 OPERACIÓN CLUB / RÍO DE JANEIRO

OBJETIVOS

1. **Sigue a Anna.**
2. **Entra en el Club por el Almacén.**
   2a. Encuéntrate con Dixon.
3. **Ve a los pisos superiores del Club.**
   3a. Busca una Tarjeta de Acceso.
   3b. Escapa del Vestuario.
4. **Sube al tejado.**
   4a. Hackea la sala del servidor y desactiva la seguridad del tejado.
5. **Graba la conversación.**
6. **Encuentra a Sark.**
7. **Escapa del Club.**
8. **Recupera la Pistola de Dardos y la Tarjeta de Acceso de la Sala de Reuniones.**

1. Avanza por los tejados: verás a Anna en todo momento por la pantalla de la izquierda. Cuando la pierdas, baja al nivel de calle y **síguela** por las callejuelas. Llegarás a la entrada el **Cabaret (1).**

2. Dixon se encuentra a la izquierda, tras el contenedor. Te dará una **Pistola Refrigerante** para usarla en la cerradura de la puerta del fondo **(2).** Elimina a los guardias de dentro y **salva la**

→





partida. Al final, encontrarás un **ascensor** que te bajará al sótano.

3. **En esta parte debes tener cuidado** con las cámaras/ametralladoras. Además de disparar con la Pistola Refrigerante a los **sensores** de los rayos, hazlo también a la **cámara** que hay junto a la puerta de salida para evitar que te detecte (3).

Sube las escaleras al final: verás una cámara al fondo del pasillo y un montón de sensores. Entra primero en la **cocina**. Elimina a los dos guardias y sigue hasta el **Club**. Hay cuatro guardias y una sola puerta por la que continuar. En la primera planta, busca el **Vestuario** (tras un pasillo con cinco sensores). Elimina a los guardias y **recoge la Tarjeta de Acceso del terminal**. Cuando el **gas** comience a salir, ve a la **puerta** y **golpéala** hasta que se rompa. Sigue por el pasillo, hasta



la siguiente **Sala de Baile**. Abre la puerta de emergencia con la Tarjeta de Acceso y **salva después la partida.**

4. **Entra en la sala de ordenadores** que hay a un lado del siguiente pasillo. Al final de la sala encontrarás el **ordenador que debes hackear** insertando dos **códigos** aleatorios. Sigue el pasillo: cualquiera de la compuertas metálicas que verás te llevará al tejado. **Coloca la Grabadora cerca de la claraboya** (4). Después de escuchar la conversación, tendrás que luchar con un montón de atacantes.



5. **Ahora controlarás a Vaughn.** Ve a la **Sala de Reuniones**. Allí hay varios malos y un **punto para salvar**. Coge la **Tarjeta** y la **Pistola** de la mesa y sal (5).

6. **Sark se encuentra en una de las celdas** que hay en esta misma planta. **Lleva un arma,** porque hay tres tipos vigilándole. Cuando retomes el control de Sydney, **corre lo más rápido que puedas** hacia cualquiera de las dos puertas que hay en la azotea.

7. **Busca en el pasillo los tubos azules de CO2**. Rómpelos, y colócate delante para **enfriarte** (6). Con eso será suficiente para llegar hasta la puerta y bajar. Para escapar del Club, deberás **recorrer todo el camino de vuelta,** utilizando la Pistola Refrigerante o el CO2 según el caso. Cuando llegues a la **zona de baile,** lucha con unos cuantos malos hasta que se abra la puerta que hay a un lado. Escapa por allí.





08 OPERACIÓN BÚNKER / RUSIA

OBJETIVOS

1. Entra en el Búnker.
   - 1a. Sitúate para vigilar la entrada del Búnker.
   - 1b. Graba la Contraseña de Acceso al Búnker.
   - 1c. Usa el ascensor para bajar al subnivel del Búnker.
2. Encuentra otro camino hasta el Búnker.
   - 2a. Planea cómo evitar las torretas ametralladora.
   - 2b. Hackea los ordenadores para conseguir información del Búnker.
   - 2c. Libera a Sloane para conseguir el Diamante.
3. ¡Detén a Sloane!
4. Destruye la Máquina.
   - 4a. Neutraliza a Anna.

1a. **Antes de nada, salva la partida** a la izquierda. Después, ve por la derecha para colocarte en posición eliminando al guardia (1).

1b. **Utiliza el Repetidor cuando un camión** se aproxime a la entrada, para **grabar la voz del conductor** cuando diga la **Contraseña**. Cuando bajes, puedes **subir a las torres para romper los focos,** y también deberías **desactivar las ametralladoras** subiendo por la escalera que hay a un lado de la puerta (2). Después, **reproduce la Contraseña en el panel.**











Entra en el Búnker. Encontrarás algo de resistencia: tres enemigos y una **puerta** que deberás abrir con la **Ganzúa (3)**. Alcanza la sala del ascensor.

1c. Ve a las columnas de la derecha para encontrar un **cajetín eléctrico,** donde deberás colocar el **Prisma Cortante (4)**. Elimina a los tres guardias de abajo y **espera a que el que está arriba introduzca la Contraseña (5).**

Utiliza el Módem Remoto en la consola de la pared como te dirá Marshall y **entra en la cabina** utilizando la misma Contraseña que ha dado el guardia antes. Pon en marcha el **ascensor** y baja rápidamente. **Coge el Prisma** y monta. Durante el trayecto te asaltará una especie de **ninja,** pero **si antes has cogido un arma** no tendrás demasiados problemas para despacharlo.

2. Lo primero es salvar la partida. Después, sube por la escalera de la derecha. Recorre **la parte de arriba** con ayuda de los **interruptores de rayos (6)**. Dejarás uno atrás, no te preocupes.

2a. Desactiva las ametralladoras introduciendo el código correcto en la **consola** que hay encima del escenario. Llegarás a ella siguiendo las tuberías **(7)**.



Cuando estés abajo, consigue el **Traje de Seguidor de Rambaldi** de la chica que vigila la zona. Sigue por la **persiana metálica** del fondo. Vestida así, podrás llegar hasta la **zona del ordenador principal** sin que los guardias te molesten. Pero ten cuidado, porque con tan poca ropa **Sydney puede congelarse.** Tendrás que **cambiar a menudo al Traje Térmico** para recuperar salud.

2b. Introduce el código correcto en las dos consolas que hay en la sala. Después, tendrás que luchar con cuatro tipos **(8)**.

2c. Para liberar a Sloane, utiliza la Ganzúa en las esposas. No obstante, tendrás que detenerle a la fuerza.
(VER CUADRO SLOANE)

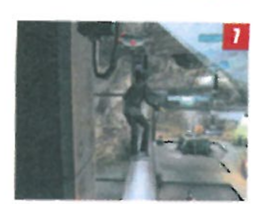
En la siguiente zona continúa por la puerta congelada de la izquierda. Elimina a los tres seguidores de Rambaldi. **Sube al tanque** que hay en la esquina y dispara a la puerta.
(VER CUADRO ANNA)

↘ SLOANE

A estas alturas no te debería costar trabajo ganar a Sloane sin ayuda de armas. En cualquier caso, no dejes que te acorrale, porque sus llaves son muy fuertes si no sabes cubrirte. Las patadas y los golpes de gracia serán lo más efectivo.







↘ ANNA

Hay varios objetos que puedes usar como arma contra Anna. Lo más importante es que no te quedes parada, porque te agarrará y te lanzará al suelo.
Coloca el **Interruptor de Rayos** en el sensor del centro. Luego, utiliza el **Prisma Cortante** para dirigir el rayo. Salva la partida cuando se abra la puerta.
A continuación viene una sección que tendrás que repetir un par de veces al menos hasta aprendértela de memoria: tienes que llegar a la superficie antes de que la explosión eléctrica te alcance. Sigue las pasarelas y no te entretengas con los malos. En algunas plantas, además, tendrás que activar los ascensores para seguir subiendo. Y al final, una puerta para la que necesitarás la **Ganzúa**. ¡Y ya está! ¿A que no era tan difícil...?



02 EL NIDO / NIVEL 1 / DÍA 3 / 00:11:23

↘ OBJETIVOS

1. Escapa del nido.
2. Busca la intersección central.

Objetivo 1. Harumi no tiene armas, pero es lo suficientemente pequeña como para **colarse por los agujeros** que hay entre las tablas (1). De esta forma tendrás que **llegar al centro del Nido.** Atravesando la casa de Kondo por dentro, llegarás a otra **residencia en ruinas** detrás. Encima de una mesilla encontrarás un **Saco de la Risa**, que alertará al shibito que vigila el camino de detrás haciéndole venir para que puedas irte. Se activará un **checkpoint** en este punto. Continúa hasta el **puente Chibiki** y crúzalo por debajo. Alcanza a la **casa del Carnicero** (2). Sube las escaleras y **ve hasta la carretera 333**, que se ve al fondo (3).



↘ LLAVE PARA TAMON TAKEUCHI / DÍA 3 / 03:00

Abre el cerrojo interior de la puerta roja en la casa de Kondo.



Objetivo 2. Hazlo todo igual que antes, pero ahora **llega a la intersección de la parte inferior del mapa**, entrando por la Carnicería y cruzando el puente Sanjya.

Has salido con vida del pueblo maldito. ¿Te perseguirá el horror? Quién sabe...







Nº 68: Carnet de conducir de Shiro Miyata / Kyoya Suda / Día 2 / 07:00
Nº 69: Currículum de Naoko Mihama / Kyoya Suda / Día 2: 07:00
Nº 70: Foto descolorida de Akira Shimura / Tamon Takeuchi / Día 2 / 10:00
Nº 71: Marcas en la verja / Tamon Takeuchi / Día 2 / 10:00
Nº 72: Graffiti grabado en una mesa / Harumi Yomoda / Día 2 / 15:00
Nº 73: Libreta Kamoshika / Harumi Yomoda / Día 2 / 15:00
Nº 74: Muñeca bordada con cuentas / Harumi Yomoda / Día 2 / 15:00
Nº 75: Libro de la Liberación "Fruto de Vieda" / Miyako Kajiro / Día 2 / 15:00
Nº 76: Graffiti en la pared del hospital / Tamon Takeuchi / Día 2 / 18:00
Nº 77: Foto de álbum antiguo / Tamon Takeuchi / Día 2 / 18:00
Nº 78: Libro de la Liberación "Las buenas nuevas" / Hisako Yao / Día 2 / 19:00
Nº 79: Señal con el mapa de Arato / Kyoya Suda / Día 2 / 20:00
Nº 80: Creencias sagradas de Hanuda / KyoyaSuda / Día 2 / 20:00
Nº 81: Una introducción a Hanuda / Harumi Yomoda / Día 3 / 00:00
Nº 82: Saco de la risa / Harumi Yomoda / Día 3 / 00:00
Nº 83: Diario de la doncella de los Kajiro / Harumi Yomoda / Día 3 / 00:00
Nº 84: Agenda de Tamon Takeuchi / Kyoya Suda / Día 3 / 03:00
Nº 85: Disco de vinilo de Ellie Higashi / Tamon Takeuchi / Día 3 / 03:00
Nº 86: Foto aérea del pueblo de Hanuda / Tamon Takeuchi / Día 3 / 03:00
Nº 87: Juego "Estimulador de neuronas" / Kyoya Suda / Día 3 / 03:00
Nº 88: Testamento del padrastro de Kei Makino / Kei Makino / Día 3 / 07:00
Nº 89: Foto de gemelos / Kei Makino / Día 3 / 12:00
Nº 90: Carta para Tamon Takeuchi / Kei Makino / Día 3 / 12:00
Nº 91: Póster con gente desaparecida / Kei Makino / Día 3 / 16:00
Nº 92: Pez volador / Kei Makino / Día 3 / 16:00
Nº 93: Trocito quemado de un abrigo blanco / Tamon Takeuchi / Día 3 / 20:00
Nº 94: Número especial de la revista Atlantis / Tamon Takeuchi / Día 3 / 20:00
Nº 95: Foto de grupo conmemorativa / Kyoya Suda / Día 3 / 23:00
Nº 96: La Homuranagi / Kyoya Suda / Día 3 / 23:00
Nº 97: Diario de la infancia de Tamon Takeuchi / Tamon Takeuchi / Día 3 / 23:00
Nº 98: Gaceta diaria de Misumi / Harumi Yomoda / Día 3 / 23:00
Nº 99: La verdad detrás del incidente de Hanuda / Desconocido / X días después / 00:00
Nº 100: Gaceta diaria de Misumi / X días después / 04:00

02 KARUWARI / TANADA / DÍA 2 / 6:06:01

OBJETIVOS

1. Ve a la carretera que lleva hasta la iglesia.
2. Ve a la carretera que lleva hasta la iglesia sin que te descubra ningún shibito.

Objetivo 1. Ya conoces este escenario, pero **recuerda que Tomoko no tiene armas de ningún tipo**, lo que te obligará a ser bastante cuidadoso en tus desplazamientos **(1)**.
Dicho esto, una vez que alcances la **zona donde debería estar el puente** para alcanzar la verja que lleva a la iglesia, verás que ha desaparecido **(2)**. **Acércate al árbol** que hay a un lado y **empújalo**. Úsalo para pasar el otro lado pero **no te precipites**. El shibito que hay junto a la puerta no puede verte, pero sí oírte...

Objetivo 2. Como viene siendo habitual, es exactamente igual que el primer nivel, pero **tendrás que ser mucho más sigiloso en esta ocasión vez.** No obstante, esta vez puedes usar un pequeño atajo para ahorrar un buen trozo de escenario: **cruza por el coche abandonado.**

LLAVE PARA HARUMI YOMODA / DÍA 3 / 00:00

Recoge el Mono de Juguete que hay encima de la tumba que hay junto a la primera verja.







Personaje HARUMI YOMODA

01 TABORI / SALA DE ESTAR / CASA ABANDONADA / DÍA 2 / 15:20:54

OBJETIVOS

1. Escapa de la casa abandonada.
2. Encuentra el archivo y escapa de la casa abandonada.

Objetivo 1. Ve a la **cocina** y consigue la **Llave**. **Utiliza la telepatía** para vigilar a los tres shibitos. El mejor momento para salir del armario es **cuando la madre está en la cocina** cortando la tabla. En ese momento, el shibito padre está en el baño y Tomoko en la parte superior. **Coge la Llave en la cocina con mucho cuidado** y





ve al piso de arriba sin hacer ruido **(1)**. **Quédate en las escaleras** hasta que Tomoko se meta en el dormitorio **(2)**. Cuando ella entre, **avanza despacio y usa la Llave** para abrir la puerta que hay al fondo.

Objetivo 2. Hazlo todo igual que en la Misión 1, pero **antes de salir de la casa, tienes que entrar en el dormitorio de Tomoko**: allí hay **dos archivos**. Recoge también la **Llave** que hay en el armario del dormitorio.





Objetivo 2. Hazlo todo igual, pero **enciende los farolillos** con el Mechero que encontrarás en el almacén abandonado **(5)**. **Fíjate en el mapa del juego** para ver el orden: **D, A, B, C**. Esconde bien a Harumi mientras lo haces.



↘LLAVE PARA TOMOKO MAEDA / DÍA 2 / 06:00

Encuentra la Llave que hay en el río. Ve a la furgoneta y haz que se caiga por la pendiente.



Personaje TOMOKO MAEDA

01 HIRUNOTSUKA / SANTUARIO MIZUHIRUKO / DÍA 1 / 17:54:51

↘OBJETIVOS

1. **Escapa de Hirunotsuka.**
2. **Escapa de Hirunotsuka en 1 minuto y 55 segundos.**

Objetivo 1. Tienes que conseguir **llegar al coche patrulla.** Antes, date la vuelta y encuentra el **Libro** que hay **entre las tablas** del suelo junto al altar **(1)**. Para salir, **haz venir al shibito** que vigila los escalones tocando la **campana** que hay delante de la casa. Una vez que entres **en el coche, pulsa ▲ y selecciona la opción "Cambiar de Vía"** **(2)**. La sirena comenzará a sonar y atraerá a los shibitos que hay al final de la carretera por donde debes **escapar hacia Harayadori**.

Objetivo 2. No podemos darte ningún consejo en particular: **tienes que hacerlo todo igual, pero mucho más deprisa.**





Nº 35: Postal escrita por Yoriko Anno / Akira Shimura / Día 1 / 16:00
Nº 36: Umi_gaeri / Yoriko Anno / Día 1 / 17:00
Nº 37: Orígenes del santuario de Mizuhiruko / Tomoko Maeda / Día 1 / 17:00
Nº 38: Gaceta diaria de Misumi / Tomoko Maeda / Día 1 / 17:00
Nº 39: Estatua de Dousojin / Naoko Mihama / Día 1 / 19:00
Nº 40: Licencia de caza de Akira Shimizu / Naoko Mihama / Día 1 / 19:00
Nº 41: Carnet de biblioteca / Naoko Mihama / Día 1 / 19:00
Nº 42: Triángulo / Naoko Mihama / Día 1 / 19:00
Nº 43: Carnet de estudiante de Yoriko Anno / Yoriko Anno / Día 1 / 20:00
Nº 44: Primer número de la revista Atlantis / Tamon Takeuchi / Día 1 / 20:00
Nº 45: Hoja del destino / Tamon Takeuchi / Día 1 / 20:00
Nº 46: Notas de investigación / Tamon Takeuchi / Día 1 / 20:00
Nº 47: Nota escrita por Tomoko Maeda / Tomoko Maeda / Día 1 / 21:00
Nº 48: Folleto del "Círculo de astrología" / Naoko Mihama / Día 1 / 22:00
Nº 49: Libro de cuentos de Hanada / Naoko Mihama / Día 1 / 22:00
Nº 50: Historia cronológica de la clínica Miyata / Risa Onda / Día 1 / 22:00
Nº 51: Relieve escultural de unos ángeles / Risa Onda / Día 1 / 22:00
Nº 52: Leyenda de la princesa Konohana / Ayazo Kajiro / Día 1 / 23:00
Nº 53: Revista semanal "Shintokumaru" / Reiko Takato / Día 1 / 23:00
Nº 54: Libro de himnos / Reiko Takato / Día 1 / 23:00
Nº 55: Libro de la Liberación "Kiruden" / Reiko Takato / Día 1 / 23:00
Nº 56: Carta de un paciente / Shiro Miyata / Día 2 / 00:00
Nº 57: Uryen / Shiro Miyata / Día 2 / 00:00
Nº 58: Ídolo encontrado en un altar budista / KyoyaSuda / Día 2 / 01:00
Nº 59: Gaceta diaria de Misumi / Kyoya Suda / Día 2 / 01:00
Nº 60: La dama de noche / Kyoya Suda / Día 2 / 01:00
Nº 61: Anuario del colegio de Naoko Mihama / Naoko Mihama / Día 2 / 03:00
Nº 62: Notas médicas escritas por Ahiro Miyata / Kei Makino / Día 2 / 04: 00
Nº 63: Cuadro devocional / Tomoko Maeda / Día 2 / 06: 00
Nº 64: Póster de recompensa de Tsuchinoko / Tomoko Maeda / Día 2 / 06:00
Nº 65: Libro de la Liberación "La gran Serpiente" & Kei Makino / Día 2 / 06:00
Nº 66: Barco de Utsubo / Hisako Yao / Día 2 / 06:00
Nº 67: El informador Kasutori / Kyoya Suda / Día 2 / 07:00

Personaje REIKO TAKATO

01 ESCUELA PRIMARIA / BIBLIOTECA / DÍA 1/ 2:18:34

OBJETIVOS

1. Ve a la sala de profesores del primer piso. Vence a Eiji Nakoshi (el director) y rescata a Harumi. Escapa de la escuela con Harumi Yomoda.
2. Abre la puerta de la salida de incendios del gimnasio por aquí. Ayuda a Harumi Yomoda a escapar de la escuela.



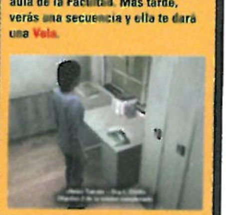


Objetivo 1. Sal afuera y **haz sonar la alarma** para hacer que los shibitos se alejen y puedas **bajar las escaleras con Harumi.** Deja a Harumi **escondida en un armario de la clase de 1° y 2°** en la planta de abajo **(1).**
Ve al **aula de la Facultad** y recoge la **Llave del Gimnasio**. Hay una **Foto** en la pizarra de esta clase. Se activará una especie de **checkpoint** en este punto. Ve al **gimnasio** y haz algo de **ruido** para que el shibito que hay al lado de la puerta del gimnasio se mueva. **Usa la Llave y encuentra la palanca** que hay en un semisótano bajando las escaleras que hay en una esquina del gimnasio **(2)**. Al salir, oirás a **Harumi** gritando por los altavoces de la escuela. Tras la siguiente secuencia de vídeo de rigor, tendrás que **luchar con el director de la escuela.**
Es fácil, simplemente **no le des la oportunidad de golpearte.** Recoge la **Llave del candado** cuando se le caiga para volver a salir del gimnasio **(3)**. Es hora de volver arriba, porque **Harumi probablemente esté en la librería o en el baño de señoras** si no te ha dado la **Vela**. Una vez que consigas encontrarla, vuelve a la sala de profesores para **escapar por la ventana.**

Objetivo 2. Hazlo todo exactamente igual que en la Misión 1, sólo que **esta vez tendrás que desbloquear la salida de incendios del gimnasio** después de derrotar al director **(4).**

LLAVE PARA REIKO TAKATO / DÍA 1 / 23:00

Esconde a Harumi en el armario del aula de 1° y 2° antes de entrar en el aula de la Facultad. Más tarde, verás una secuencia y ella te dará una Vela.







02 KARUWARI / ALMACÉN ABANDONADO / DÍA 1 / 23:45:00

OBJETIVOS

1. Ayuda a Harumi Yomoda a escapar de Karuwari.
2. Enciende los farolillos en orden. Ayuda a Harumi Yomoda a escapar de Karuwari.





Objetivo 1. Alcanza la **verja de la izquierda del mapa,** debes ir por el camino de Tabori **(1 y 2)**. Cuando te acerques al camino de los **remolques,** verás un vídeo. Acércate al **camión cisterna** y **abre la Válvula** que hay detrás. Ve a la ventana del conductor para **usar el claxon** y llamar la atención de los shibitos **(3)**. Cuando se acerquen, **usa el Mechero (4).**

Personaje NAHOKO MIHAMA

01 PICO GOJAKU / PASO DE JAKOBEY / DÍA 1 / 19:27:00

OBJETIVOS

1. Encuentra la Llave que busca el shibito y un arma en la choza del guardián.
2. Ve a la carretera que lleva al valle de Janokubi tras vencer a todos los shibitos.

LLAVE PARA NAOKO MIHANA / DÍA 1 /22:00H

Ve al Túnel 3 y recoge la Mochila que hay al final de las vías.



Objetivo 1. La **Llave** está en el **Túnel 3**, pero cuidado, porque el shibito que la busca tiene una linterna y te verá si no te das prisa **(1)**. Ve a la **Choza del Guardián** para encontrar un **arma**. Cuando la cojas se activará un **checkpoint**. Sal afuera: oirás un ruido. Vuelve a la **cabaña** y coge la **Llave (2)**. Ve al **Túnel 5** y **empuja la vagoneta**. Cuidado con el shibito que hay en el Túnel. Ve al **Túnel 3** para coger una **Mochila**. Activa la alarma en la sala de control para hacer salir al shibito del Túnel 1 y sube para escapar por allí.

Objetivo 2. Haz todo el nivel igual que en la misión 1, pero **en esta ocasión, disparándoles a todos y saliendo por el Túnel 1 antes de que se despierten.**
Al activar la alarma al final, podrás reunirlos a todos para dispararles a la vez.





02 ESCUELA PRIMARIA / GIMNASIO / DÍA 1 / 22:11:08

OBJETIVOS

1. Escapa de la escuela.
2. Encuentra el Libro de Hanuda y escapa de la escuela.



Objetivo 1. Ve al piso superior, entra en la **sala de suministros** y coge dos **Compases (1)**. Ve abajo y **úsalos en el suelo del Trastero** del gimnasio. Sal por allí. Fuera, coge el **archivo** y la **Llave**. Ahora podrás escapar por la sala de suministros.

Objetivo 2. Hazlo todo igual que en la Misión 1. **Encontrarás el Libro en la biblioteca**, custodiado por dos shibitos.

ARCHIVOS

Nº 1: Mural del valle de Iraza / 640 D.C. / 12:00
Nº 2: Gaceta diaria de Misumi / Vídeo / Tamon Kadeuchi
Nº 3: Carta de la Familia Kajiro / Kei Makino / 15:00
Nº 4: Boletín de la Comunidad de Kanuda / Kyoya Suda / Ayer 22:00
Nº 5: Placa de identificación de Tetsuo Ishida / Kyoya Shuda / Ayer 23:00
Nº 6: Revista BANG! / Kyoya Shuda / Ayer 23:00
Nº 7: Diario de Harumi Yomeda / Reiko Takato / Día 1 /02:00
Nº 8: Foto sacada de una excursión / Reiko Takato / Día 1 /02:00
Nº 9: Carnet de universidad de Tamon Kadeuchi /Tamon Takeuchi / Día 1 / 02:00
Nº 10: Fragmento de megalito / Tamon Takeuchi / Día 1 / 02:00
Nº 11: Ídolo encontrado en el fondo de un pozo / Tamon Takeychi / Día 1 / 02:00
Nº 12: Dibujo con símbolos crípticos / Kyoya Suda / Día 1 / 02:00
Nº 13: Carta dirigida a Risa Onda / Kyoya Suda / Día 1 / 02:00
Nº14: Tarjeta Telefónica, Shiro Miyata / Día 1 / 03:00
Nº 15: Propuesta para un programa de TV / Shiro Miyata / Día 1 / 03:00
Nº 16: Hoja arrancada de un cuaderno de bocets / Risa Onda / Día 1 / 04:00
Nº 17: Medallón de la Cruz de Maná / Risa Onda / Día 1 / 04:00
Nº 18: Pergamino colgante / Kei Makino / Día 1 / 05:00
Nº 19: Noticias del ayuntamiento de Hanuda / Kei Makino / Día 1 / 05:00
Nº 20: Libro de la Liberación / Kyoya Suda / Día 1 / 07:00
Nº 21: Manual del estudiante de Kyoya Suda / Shiro Miyata / Día 1 / 07:00
Nº 22: Receta de los fideos de Hanuda / Shiro Miyata / Día 1 / 07:00
Nº 23: Noticias del ayuntamiento de Hanuda / Shiro Miyata / Día 1 / 07:00
Nº 24: Registro de la parroquia / Hisako Yao / Día 1/ 07:00
Nº 25: Libro de la familia de Jun Kajiro / Miyako Kajiro / Día 1 / 08:00
Nº 26: Notas sobre la familia Kajiro / Kyoya Suda / Día 1 / 08:00
Nº 27: Foto de grupo conmemorativa / Akira Shimura / Día 1 / 08:00
Nº 28: Diario Kamoshika / Akira Shimura / Día 1 _ 08:00
Nº 29: Registros médicos de hace 27 años / Shiro Miyata / Día 1 / 10:00
Nº 30: Leyenda de Yaobikuni / Naoko Mihama / Día 1 / 11:00
Nº 31: Umi_okuri / Kei Makino / Día 1 / 12: 00 H
Nº 32: Carnet de estudiante de Tomoko Maeda / Kei Makino / Día 1 / 12: 00
Nº 33: Apuntes de Yoriko Anno / Yoriko Anno / Día 1 / 12:00
Nº 34: Diario de un habitante del pueblo / Akira Shimura / Día 1 / 16:00

Personaje AKIRA SHIMURI

01 PICO GOJAKU / SENDA MISUMI / PRIMER DÍA / 8:19:00

OBJETIVOS

1. **Ve a la carretera que lleva a Hirasaki. Encuentra las herramientas en la choza de la sirena. Mueve la vagoneta. Escapa por la puerta que hay junto a la choza.**
2. **Ve a la carretera que va a la Piedra Dousojin.**

Objetivo 1. Sal del túnel y entra a la **oficina** por la puerta que hay inmediatamente a la izquierda. Sube las **escaleras** al final hasta ver la **puerta con el candado**, para la que necesitas una Herramienta (1). Baja al primer piso de la oficina (en el más bajo hay una **libreta**) y dispara los campesinos que hay fuera. Dirígete a la **choza** para recoger los **Alicantes**. Entra entonces por el **Túnel número 3, corta los cables** que sujetan la **vagoneta** y empújala. Escapa por el camino que hay al lado de las oficinas. Al final de las vías encontrarás a un shibito que habrá dejado caer una **Llave** cuando le ha golpeado la vagoneta. Cógela y **abre con ella la puerta del fondo**. Sal ahora por el camino inferior. No podrás entrar en la choza por el momento, así que tómatelo con calma (2).

Objetivo 2. La carretera que va a la Piedra está arriba, sobre el edificio de Oficinas. Hazlo todo igual que antes, pero ahora podrás **abrir la choza** del guardia. Allí hay un **archivo** y una **Piqueta**. No salgas por la carretera de la derecha: ve al principio para **abrir la verja** que lleva a la **Piedra**.



LLAVE PARA NAOKO MIHAMA / DÍA 1 / 19:00H

Ve al túnel 5 y cambia las vías para completar el segundo objetivo de Naoko Mihama.

01 HAYADORI / TORRE DE VIGILANCIA / DÍA 1 / 16:53:00

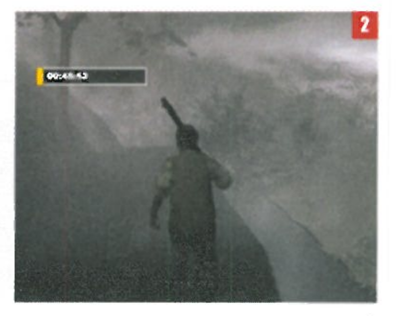
OBJETIVOS

1. **Dirígete hasta la carretera que conduce a Hirunotsuka con Yoriko Anno.**
2. **Dirígete hasta la carretera que conduce a Hirunotsuka en un tiempo que no supere un 1 minuto y 55 segundos.**

Objetivo 1. Rápidamente, encara desde donde estás la **zona entre las dos casas**. Verás venir a la chica por allí, y a un par de shibitos que intentarán atacarla (1). Baja enseguida y **reúnete con ella en la casa de Yoshimura**. Ahora, haz que te siga y consigue llegar hasta la **carretera de Hirunotsuka**. Puedes hacerlo por el **pequeño puente de madera**, pero cuidado al llegar a la carretera, porque hay un francotirador.

Objetivo 2. Hazlo todo igual que en la primera misión, pero **más rápido** (2). El camino más corto es el del puente de madera.





Personaje RISA ONDA

01 TABORI / CASA ABANDONADA / DÍA 1 / 04:00:00

OBJETIVOS

1. Encuentra algo que sirva de distracción. Escapa de la casa abandonada.
2. Descubre la cruz de Mana.

Objetivo 1. Ve a la **caseta del perro** y recoge el **Cordel de Cometa**. Vuelve a la cocina y **átalo entre el ventilador y la estantería** que hay al lado. Ve detrás de la casa y busca el **Cortacorrientes** para encenderlo (1). En la **casa de campo** encontrarás un **dibujo** en el interior de un cajón. Vuelve a la cocina y **enciende el Ventilador**. Sal y busca un buen escondite. Espera a que el francotirador de la salida de la casa entre en la cocina y sal por la puerta.

Objetivo 2. Sube al **tendedero** y recoge la **Pala** que hay en las macetas. Baja cuando el shibito esté dando la vuelta y **busca por la zona de la piscina** para encontrar la **Cruz de Mana**.

LLAVE PARA REIKO TAKATO / DÍA 1 / 23:00

Busca un compartimiento secreto en la cocina, junto a las ventanas. Ábrelo y mueve el mejón.



LLAVE PARA KEI MAKINO / DÍA 3 / 16:00

Localiza y recoge la Llave de la Choza que hay a un lado de la caseta para el perro.





02 CLÍNICA MIYATA / SALA 2 / DÍA 1 / 22:52:57

OBJETIVOS

1. Avisa a Miyata y Makino que se acercan enemigos.
2. Encuentra la Estatua del Ángel.

Objetivo 1. Date la vuelta y **sal por la puerta del fondo**. Sube las escaleras y pasa por la puerta entreabierta que hay también al fondo si quieres, aunque no hace falta, porque **Mina no subirá tan arriba**. Vuelve a bajar cuando Mina se canse de buscarte y **entra en el Trastero** para recoger un **Paraguas** que te servirá como arma (1). Vuelve arriba y **cruza el pasillo hasta la sala 1** eliminando a los shibitos que se crucen en tu camino (2).

Objetivo 2. Sube las escaleras para **despistar a Mina** y baja cuando ya no te esté buscando. Después, **sin hacer ruido, avanza detrás de Mina** hasta el **Extintor** que hay en el medio del pasillo. Tira de la anilla para provocar humo cuando ella vuelva por el pasillo. Ahora podrás pasar por su lado, **caminando despacio**, sin que te vea (3). Entra en la **sala 101** para encontrar la **Estatua**.

LLAVE PARA SHIRO MIYATA / DÍA 2 / 00:00H

Entra en el patio y ve al otro extremo para abrir la salida de la basura que hay junto a la puerta.





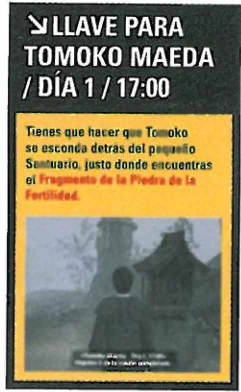






↘LLAVE PARA TOMOKO MAEDA / DÍA 1 / 17:00

Tienes que hacer que Tomoko se esconda detrás del pequeño Santuario, justo donde encuentras el **Fragmento de la Piedra de la Fertilidad.**



03 HARAYADORI / COLONIA YABAI / DÍA 3 / 12:21:08

↘OBJETIVOS

1. Aléjate de los Shibito Cerebro.
2. Recoge los **explosivos**.

Objetivo 1. Primero tendrás que **acabar con el francotirador** que hay en el tejado, junto a la **torre de vigilancia (1)**. Ten cuidado, porque hay un shibito con alas sobrevolando la zona y otro vigilando los tejados. **Salta desde la carretera** que conduce a la **casa de Yoshimura**: allí encontrarás un **archivo**, y en el **incinerador** de afuera, otro. Cuando venzas al francotirador, haz lo mismo con el **Shibito Cerebro**. No es muy rápido y no va armado, pero si se te escapa, comenzará a dar vueltas por el escenario (2). Cuando lo consigas, **escapa de Harayadori**.

Objetivo 2. Ata la Cuerda en el pozo y baja (3). Llama la atención del shibito que hay enfrente de la escalera. Cuando acabes con él, sube y **observa los Explosivos** para ver un nuevo vídeo.







04 PICO GOJAKU / MINA HANUDA / DÍA 3 / 16:00:15

↘OBJETIVOS

1. Ve a la carretera que va a las esclusas.
2. Derrota a los shibitos. Ve a la carretera que va a las esclusas.

Objetivo 1. Ve primero a la **choza del guardián** para recoger la **Llave de Repuesto** de la puerta **(1)**. Con ella en tu poder, dirígete ahora al **túnel 1** y escapa por la compuerta (2). Pero antes, **mueve la Vagoneta** que hay en este túnel. También puedes acercarte y dejar que te vea el shibito que la activará.





Objetivo 2. Hazlo todo igual, pero derrota a todos los shibitos y **sal antes de que despierten**, igual que hiciste con **Naoko Mihama**.

Personaje KEI MAKINO

01 ARATO / ORILLAS DEL RÍO MANÁ / DÍA 1 / 5:00:43

↘OBJETIVOS

1. Ve a la carretera de Karuwari.
2. Busca el velo de la hermana Hisako.

Objetivo 1. Recorre el mismo camino que hiciste con Kyoya para salir de aquí. **Evita a los campesinos** que hay en la carretera yendo por detrás de los edificios. Si te quieres entretener, en el **Comedor** hay un **archivo (1)**. **Puedes enchufar el congelador** de la esquina para ver un vídeo. Luego, ve a la **casa de Ishikawa (2)**: dentro hay un **pergamino** y, afuera, una **puerta cerrada** que requiere una combinación.

Objetivo 2. El **Velo** se encuentra en el **balcón** de la casa con la combinación en la cerradura del cobertizo, al lado de la barbería. Para subir, tendrás que **recoger primero la lata de 18 litros** que hay detrás del Comedor **(3)**.







↘LLAVE PARA SHIRO MIYATA / DÍA 1 / 07:00

Una vez que hayas conseguido la **Toalla**, ve al Comedor y enchufa el congelador. Moja la Toalla en el grifo que todavía funcione y métela después en el congelador. De esta forma, helarás la Toalla.



↘LLAVE PARA KEI MAKINO / DÍA 3 / 12:00

Entra en la casa de Ishikawa y busca el **radiocassette**. Rebobina la cinta hasta llegar al número que aparece en la pared de la casa de al lado, y que es el **0705**. Cuando llegues a este punto, dale al "Play". De esta forma, conseguirás escuchar la **contraseña** que abre la puerta cerrada con combinación que hay en el trastero de afuera. Una vez que la hayas abierto, recoge allí la **Toalla** y la **Cuerda**.



02 HIRUNOTSUKA / RUTA 333 / DÍA 1 / 11:59:33

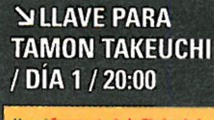
↘OBJETIVOS

1. Ve a la carretera que va a Hirasaki.
2. Encuentra el objeto tirado por Tomoko y ve a la carretera de Hirasaki.



Objetivo 1. Ve al templo con Tomoko. Las únicas escaleras no vigiladas son las del final del camino, aunque has de rodear la Casa **(1)**. Arriba, cerca del pequeño santuario hay un **Fragmento de la Piedra de la Fertilidad (2)**. Déjate caer a la zona del manantial y verás que la **cabaña** de al lado está cerrada, con una **cerradura con combinación**. Recorre el camino para ver un vídeo en el que perderás a **Tomoko**. Sigue hasta el final y sal.

Objetivo 2. Hazlo igual y, al perder a Tomoko, espera a que el shibito se vaya. Baja y busca el **objeto**.



↘LLAVE PARA TAMON TAKEUCHI / DÍA 1 / 20:00

Usa el **Fragmento de la Piedra de la Fertilidad** para intentar romper el candado del pequeño Santuario.



02 ARATO / PARADA AUTOBÚS / DÍA 1 / 07:22:00

OBJETIVOS

1. Ve río arriba con Risa Onda.
2. Compra un Libro de Notas.

Objetivo 1. Avanza por detrás de las casas de la izquierda. Hay un archivo en el **buzón de la casa de Rokkaku**. Vigila al **francotirador** que hay mirando hacia esta casa (1). Quizá tengas que matar al shibito que está con el martillo recorriendo las fachadas. La casa de Rokkaku está semiabierta, y Risa es lo suficientemente pequeña como para poder entrar.

Objetivo 2. Deja a Risa Onda escondida en la parada de autobús para que no la descubran. Así, podrás alcanzar el **Comedor** más tranquilamente. Allí, encima del fregadero, verás una Hucha. **Puedes hacer dos cosas:** romper la hucha o, si has congelado la toalla en el anterior nivel con Kei Makino, colocar la Hucha encima de la toalla para que al descongelarse se caiga al suelo y provoque el ruido que hará salir al guardia. Sea como sea, **la Hucha se romperá** y tendrás que **acabar con el policía**. Coge el Manual de la Biblioteca que hay encima de la mesa y verás un vídeo (2).



1



2

LLAVE PARA KEI MAKINO / DÍA 3 / 16:00

Recoge el Martillo que hay en la caja abierta que hay a un lado de la valla del Comedor.



LLAVE PARA KYOYA SUDA / DÍA 2 / 20:00

Haz que Risa Onda se meta en la casa de Rokkaku, ya que sólo alguien de su estatura podría entrar.



03 CLINICA MIYATA / SALA 1 / DÍA 2 / 00:49:33

OBJETIVOS

1. Acaba con Mina Onda.
2. Compra Uryen.

Objetivo 1. Golpea a la enfermera hasta que se caiga. Sal de la habitación y **escóndete** en el pasillo de la izquierda. **Espera a que la enfermera despierte** y salga a buscarte. Avanzará por el pasillo y abrirá la puerta del fondo. **Síguela** y, si es preciso, vuelve a golpearla. **Tienes que llegar a la farmacia y encontrar la Llave.** Pero antes de llegar allí, entra en la **oficina de seguridad** y recoge la Bombilla Fluorescente que debes **tirar por el conducto de la basura** para crear una distracción en el patio. **Baja a la farmacia** y coge la Llave del Sótano. Ve al sótano y entra en las **calderas.** Allí encontrarás la Llave del servicio de caballeros de la segunda planta. Y si abres la del depósito, también **encontrarás a Mina**, a quien podrás vencer rápidamente con unos cuantos golpes fuertes. Pero antes de hacerlo, **ve al servicio de caballeros.** Echa un vistazo en el **depósito de cadáveres.**

Objetivo 2. Hazlo todo igual y **mira en todas las habitaciones.** Ahora, el patio estará abierto, así que **no te olvides de tirar la Bombilla por el conducto de basura, y utilizar la Máquina EGG** para crear la distracción (1). En el patio debes **mover el mojón.**



1

LLAVE PARA TAMON TAKEUCHI / DÍA 2 / 18:00

Utiliza la Llave que encontrarás en el sótano para abrir el servicio de caballeros de la segunda planta.



06 EL NIDO / CERCA DEL NIVEL 3 / DÍA 3 / 22:13:33

↘ OBJETIVOS

1. Busca los restos quemados.
2. Encuentra la residencia Takeuchi.



Objetivo 1. Como has tenido la suerte o la desgracia de ser uno de los pocos supervivientes del lugar, **te toca enfrentarte al resto de personajes que han sucumbido al virus.**



Comienza eliminando al shibito que hay delante, que parece Naoko. **Acorrálala para que no pueda saltar** sobre ti y golpéala unas cuantas veces (1). Después, sigue avanzando hasta **encontrarte con** Reiko. Acaba con ella y **dirígete al centro del cruce**. Cuidado con el **francotirador** que hay en la carretera.

Objetivo 2. La encontrarás en el camino, **permanece atento a los letreros** que aún se mantienen colgados en los dinteles de algunas puertas (2).

Personaje SHIRO MIYATA

01 VALLE JANOKUBI / BOSQUE ORIFUSHI / DÍA 1 / 03:31:00

↘ OBJETIVOS

1. Encuentra algo que te sirva como arma. Cruza el puente colgante. Enciende la luz de la cabaña de la montaña. Escapa del valle Janokubi.
2. Busca los Zapatos de la Enfermera.

Objetivo 1. Recoge la linterna del suelo y da la vuelta. Baja hasta llegar a la carretera y localiza el **coche de Miyata**. Dentro del maletero encontrarás una Bengala y una Llave Trinquete que te servirá como arma contra los shibitos (1).
Ahora, **ve al Puente Colgante. Utiliza la Bengala en la basura** para hacer venir al campesino que vigila allí el puente. Acaba con él, cruza el **puente** y entra en la **cabaña**. En el piso superior encontrarás un pequeño generador **que necesita Gasolina**. Coge la lata vacía que hay en la habitación de al lado y **regresa al coche de Miyata** para rellenarla.
Si entras por detrás, encontrarás en el suelo el archivo 15. Una vez que estés listo, **enciende el generador y escapa del lugar.**

Objetivo 2. Utiliza la Tarjeta Telefónica para distraer al shibito que vigila el extremo más alejado del puente (2). Aprovecha la distracción para **mover el mojón** que hay en la orilla del río y **observa la ruta del shibito** que baja hasta el río con la vista subjetiva. Este shibito se quedará mirando un **arbusto** en concreto de la carretera. Dirígete hasta ese mismo lugar cuando el camino sea seguro y encontrarás un **Zapato de Enfermera (3).**

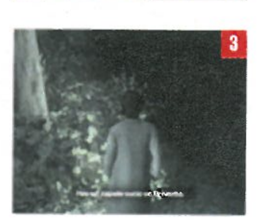
↘ LLAVE PARA REIKO TAKATO / DÍA 1 / 23:00

Utiliza la Tarjeta Telefónica que encontrarás en el santuario en la Cabina de Teléfono. El pitido que provocará hará venir al francotirador que hay al otro lado del puente. Escóndete o neutralízale cuando le tengas cerca.
Después, tienes que avanzar por el puente y bajar a continuación por las escaleras de piedra que hay a la izquierda. Explora la orilla del río hasta encontrar un pequeño mojón que puedes desplazar.









04 CLÍNICA MIYATA / SALA 2, ENTRADA 1° PISO / DÍA 2 / 18:37:23

OBJETIVOS

1. Retoma de nuevo los pasos de Yoriko Anno.
2. Encuentra el Álbum.





Objetivo 1. Coge la Llave en la última celda de la sala de aislamiento, aunque **necesitarás una herramienta** para quitar la cadena (1). Ve a la **Sala de Equipo** del sótano y coge el Forceps. Cuando tengas la Llave, **dirígete al Patio.** Entra en la habitación secreta que hay allí (2), donde te encontrarás con Mina. Dispárala, pero asegúrate de **reservar al menos un cargador** en el nivel.

Objetivo 2. Alcanza el **baño del segundo piso** y coloca la manguera en la ventana. Ve al primer piso y pon la manguera en el desagüe. Sube y **abre la tapa** para coger la Llave que está flotando. Ya podrás abrir el **acceso a la Sala 2.** Ve a la sala principal y coge el Archivo.

05 EL NIDO / CERCA DEL NIVEL 4 / DÍA 3 / 03:03:27

OBJETIVOS

1. Llega como Kyoya Suda a la puerta del centro del nido.
2. Atraviesa la puerta del centro del nido como Kyoya Suda.





Objetivo 1. Coge la Linterna y **entra en la Tienda de Ropa.** Visualiza al shibito que mira el cartel con el número de teléfono de la **Tienda de Mastukawa. Usa el** teléfono para hacer venir al shibito del final de la calle y sigue por el otro lado (1). Hay una tubería de acero detrás de la **casa de Hayashi,** camina agachado por allí (2). Sigue hasta la entrada del Nido. Verás un vídeo y cambiarás de personaje.

Objetivo 2. Hazlo todo igual que antes, pero ahora cruza la puerta.

Objetivo de la misión (siendo KYOYA SUDA)

Entra en el Basurero y coge el Gato Hidráulico. Ve a la furgoneta y úsalo para levantarla (3). Pasa por debajo. Sigue el camino al nido.



LLAVE PARA TAMON TAKEUCHI / DÍA 3 / 22:00

Cuando pases por debajo de la furgoneta como Kyoya, sube las escaleras metálicas que hay un poco después (en el mapa aparece como "Compuerta"). Abre la Válvula de las esclusas que verás arriba. Después, dirígete a un pequeño cementerio que hay debajo del puente. Coge el Rifle de Caza y dirígete al Nido.



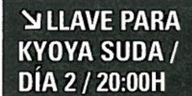
■ 02 HIRUNOTSUKA / FUENTE SANTUARIO / DÍA 1 / 20:41:00

↘ OBJETIVOS

1. Aléjate de los Shibito Cerebro. Encuentra balas para el revólver. Derrota al Shibito Cerebro.
2. Encuentra el objeto arrojado por Yoriko. Aléjate de los Shibito Cerebro.

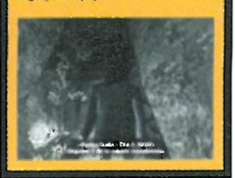
Objetivo 1. Baja hasta el **coche patrulla** con cuidado del shibito con alas que se mueve por el cable de teléfonos. Allí encontrarás las **Balas** que buscas **(1)**. Ahora **ve hasta la Estatua de Piedra.** En la casa hay un **archivo**. Hay que **buscar al Shibito Cerebro**, el único que camina con sus piernas. Normalmente está **escondido en la cabaña** que hay debajo del templo. Pero es una tontería comenzar a perseguirle, porque si lo haces dará un rodeo al escenario y tendrás que volver a enfrentarte con el resto de Shibitos. **Si sale de la cabaña, oblígale a volver** a ella, pero no le sigas. Mejor **ataja por las escaleras** que hay justo enfrente y sorpréndele cuando esté dentro **(2)**.

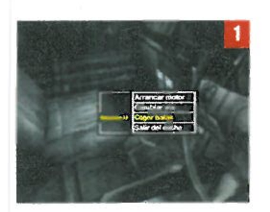
Objetivo 2. La **Cartera de Yoriko** está en el **pequeño Templo**. Tendrás que **disparar a la cerradura** para poder abrirlo. Una vez lo hayas hecho, hazlo todo igual que durante la primera misión para finalizar el nivel.



↘ LLAVE PARA KYOYA SUDA / DÍA 2 / 20:00H

Ve hasta la Estatua de Piedra que hay junto a la casa. Haz que la chica se esconda allí y encontrará algo para Kyoya.







■ 03 VALLE JANOKUBI / PUENTE / DÍA 2 / 10:29:00

↘ OBJETIVOS

1. Corta el paso en el puente. Derrota al francotirador.
2. Recuerda a Akira Shimura.

Objetivo 1. Ve hasta el **puente de madera** por el camino de la planta que hay a un lado del camino (cuando el shibito que recorre el cable de luz no te vea, claro). Encontrarás una **Lata de Gasolina** junto al principio del puente con la que podrás **rociar de gasolina las tablas**. Cuando lo hayas hecho, adelántate un poco y **dispara a las tablas (1)**. Después, **es hora de ir a buscar al francotirador.** En primer lugar, tienes que bajar hasta el puente y **disparar al shibito con alas.** Aprovecha entonces para avanzar rápidamente por el puente y empezar a **disparar a Akira**, que estará junto a la **cabina de teléfonos (2)**. Intentará escaparse y comenzará a correr por todo el escenario. Procura cortarle el paso cerca de la basura o te costará pillarle.

Objetivo 2. Antes de acabar de una vez por todas con Akira, **asegúrate de echarle un vistazo primero a la Foto en el Archivo (3)**.

↘ LLAVE PARA TAMON TAKEUCHI / DÍA 2 / 18:00

Tienes que acudir al Pequeño Santuario para recoger allí la manguera que se encuentra cerca del mismo. La localizarás enseguida, es de color azul.









07 INFIERNO / DÍA 3 / 23:03:18

↘ OBJETIVOS

1. Vence a Datatsushi.
2. Decapita a Datatsushi.





Objetivo 1. Comienzas detrás de la columna central en una explanada con **cuatro columnas** más alrededor. Nuestro consejo es que **corras hacia una de estas columnas (1)**, porque donde estás eres muy vulnerable si no localizas rápidamente al **zombi**. Cuando estés medianamente a salvo, comienza a dispararle. Tendrás que **herirle cuatro veces**. Después, comenzará a correr detrás de ti con una espada. **Corre durante un rato hasta que tu arma se recargue**, pero no le dispares, porque no le harás nada. Cuando tengas el **Escudo de Uryen**, podrás matarle. **Coge su espada, la Homuranagi**, y **usa la visión remota** para localizar al bicho invisible. Cuando lo hagas, **quémale tres veces**.

Objetivo 2. Haz lo mismo, pero localiza a la chica y sigue sus instrucciones para encontrar el **Cristal**. Así verás a Datatsushi y podrás cortarle la cabeza **(2)**.

Personaje TAMON TAKEUCHI

01 HARAYADORI / COLONIA YABAY / DÍA 1 / 02:00:00

↘ OBJETIVOS

1. Ve a la carretera de Karuwaki con Yoriko Anne.
2. Escucha los anuncios del colegio mientras estés en lo alto de la torre de vigilancia

Objetivo 1. De lo que se trata es de **cruzar el puente de madera** cuando el francotirador que hay apostado en la torre de vigilancia no mire. Te recomendamos que **primero lo hagas con Tamon** hasta llegar a la parte de debajo de la torre. **Luego haz venir a Yoriko**. De esta forma, el francotirador no os verá. Después, **puedes esconder a Yoriko** mientras haces el resto de cosas **(1)**. Cuando finalmente estés listo, **alcanza la carretera** desde aquí.

Objetivo 2. Tienes que **subir a la torre de vigilancia**, pero hay **dos campesinos con pistolas** mirando con los que acabar primero. Para acabar con el francotirador que está en el tejado junto a la torre, **sube por la casa de al lado y salta**. Hasta que no acabes con él, no podrás subir para **escuchar los anuncios (2)**. Antes, abre el **escenario de Kei Makino**.





↘ LLAVE PARA AKIRA SHIMURA / DÍA 1 / 16:00

En la casa de Yoshimura encontrarás una Radio rota, cógela. Después, ve al Cementerio para recoger un Fragmento de Megalito. Ve al Pozo y coloca la Radio en el cubo. Recoge el Ídolo Grotesco del suelo cuando caiga.



↘ LLAVE PARA KEI MAKINO / DÍA 3 / 12:00

Acércate hasta el Cementerio y recoge la Llave que hay sobre una piedra. Baja al río y busca la Válvula que hay en la orilla. Utiliza después la Llave para abrir el candado de la cadena que cierra la Válvula. Después, gírala.



05 VALLE JAKONUBI / BOSQUE ORIFUSHI / DÍA 2 / 07:03:41

OBJETIVOS

1. Aléjate de los Shibito Cerebro.
2. Encuentra el revolver del policía.

Objetivo 1. Cruza el puente de madera y coge el **Mechero (1)**. **No muevas la valla** que hay dentro de la cabaña, ampliarías la zona de escape del Shibito.
Ahora tienes que **encender un fuego** para llamar la atención del shibito que protege al **Shibito Cerebro**. Este Shibito está en la misma zona donde comenzaste el nivel con Shiro Miyata. **Ve al coche** que hay en la carretera y **quema la gasolina (2)**. Rápidamente ve ahora a buscar al Shibito, pero **asegúrate de que la chica está bien escondida**, porque si él la ve, la matará.

Objetivo 2. Ve a la **cabaña** y coge la **Llave** que hay junto al pequeño generador. Baja las **escaleras** y ve detrás del edificio para **abrir la Caja Distribuidora (3)**. Antes de encender la corriente, ve hasta el **charco electrificado** que hay cerca del Policía. Verás una secuencia al acercarte. **Echa el contenido de la botella de Sake en el charco** y vuelve a la caja distribuidora. Cuando el policía esté chupando el sake, fríele. Baja rápidamente hasta donde está y **recoge su arma**.







06 ARATO ALTO / ORILLAS DEL RÍO MANÁ / DÍA 2 / 20:30:21

OBJETIVOS

1. Infíltrate en el nido con Yoriko Anno.
2. Crea una entrada para Harumi Yomoda.

Objetivo 1. El primer objetivo es **salir por el comedor**, pero no puedes acercarte a la entrada a causa del francotirador. Para poder conseguirlo, tienes que **subir las escaleras** y eliminar al shibito que sale de la casa de Rokkaku.
Ahora entra, **sube al techo del cobertizo** y cruza la pasarela hasta la puerta que puedes romper **(1)**. Entonces, recorre la siguiente pasarela hasta la **escala** que hay a un lado del Comedor. Baja, **usa la vista remota** para ver al shibito francotirador que vigila la puerta y, **cuando no mire, entra en el Comedor (2)**.
Si has dejado a **Yoriko** abajo, es un buen momento para **decirle que venga**. El francotirador se distraerá con ella y podrás entrar sin problemas.

Objetivo 2. Tienes que entrar en la casa de Rokkaku con Yoriko (que no se te despiste). Allí podréis **abrir juntos un agujero** para **Harumi (3)**.







la valla rota para recoger un **libro**. Inspecciona después la **tumba de la Familia Takeuchi** que se encuentra cerca de allí.





LLAVE PARA KYOYA SUDA / DÍA 2 / 01:00

Recoge el destornillador que hay delante de la furgoneta.



LLAVE PARA REIKO TAKATO / DÍA 1 / 23:00

Busca el almacén abandonado que hay a la derecha del mapa. Acaba con el campesino para maniobrar tranquilo. Ve detrás del cobertizo y remueve la maleza. Sube por la derecha y recorre el camino hasta la encontrar una piedra cuadrada, un mojón. Muévela para ver una secuencia de vídeo algo inquietante, pero claro, estamos en una aventura de terror, ¿no?



04 TABORI / CASA ABANDONADA / DÍA 2 / 01:11:11

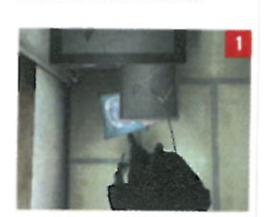
OBJETIVOS

1. **Encuentra la llave sumergida. Abre el cajón con la llave. Abre el altar. Derrota al shibito y escapa por debajo del suelo. Escapa de la casa abandonada con Miyako Kajiro.**
2. **Encuentra la guadaña clavada en el muro.**

Objetivo 1. Ve al **cuarto de baño** y **tira de la cadena** para encontrar la **Llave**. Después, entra en la **habitación de invitados** que hay en la primera planta. Abre el **cajón** de la mesa y recoge las **Tenazas (1)**. Vuelve abajo y **abre el altar cortando el cable**. Coge la **Llave** que verás dentro: se añadirá también a tu inventario el **archivo 58**. Acaba con el shibito también.

Cuando salgas de la casa por el suelo, se activará una especie de **checkpoint**. Ahora solo tendrás que dar la vuelta a la casa evitando a los dos shibitos que hay en el exterior para poder escapar sin que te vean.

Objetivo 2. Utiliza el Destornillador para **abrir el armario del cortacorrientes** a la izquierda de la casa **(2)**. Busca después la **Guadaña** clavada en la caseta.





LLAVE PARA KYOYA SUDA / DÍA 2 / 07:00

Utiliza la Llave Oxidada que has obtenido del altar para abrir el cobertizo que hay a un lado de la casa. Entra y coge la botella de Sake.



Personaje KYOYA SUDA

01 ARATO ALTO / PIEDRA DE MANÁ / DÍA ANTERIOR / 23:11:03

OBJETIVOS

1. **Escapa del policía.**

Avanza hasta la cabaña y abre la puerta. Recoge las **Llaves de la Furgoneta** y el **archivo** encima de la mesa **(1)**. Antes de dirigirte a la furgoneta, busca la **identificación del policía**.

Sal de la casa, utiliza las llaves en la puerta de la **camioneta** y monta. Recoge el **magazine** que hay en el asiento del copiloto. Después, introduce las llaves bajo el volante y **arranca** el motor.



02 ARATO / ORILLAS DEL RÍO DE MANÁ / DÍA 1 / 02:28:13

OBJETIVOS

1. **Ve a la carretera que lleva a Karuwari con Hisako Yao.**
2. **Encuentra la carta.**



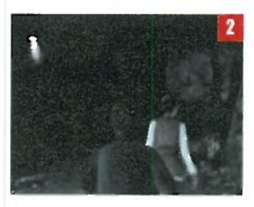
Objetivo 1. Primero, **sintoniza con algunos de los habitantes del pueblo.** Después, **sigue a Hisako** a través del pueblo **(1)**. Es fácil seguirla, sólo sigue sus instrucciones **(2)**. Coge la **llave** que hay en el **Estanco** y el **dibujo** que hay a un lado de la **Barbería (3)**.

Objetivo 2. Está en la **azotea del cobertizo** que hay junto a la **casa de Rokkaku (4)**. Verás que ahora la verja estará abierta, para que puedas entrar. Ten cuidado para **que no te vea el shibito francotirador que hay por allí.**

LLAVE PARA KYOYA SUDA / DÍA 2 / 02:00

Recoge la llave que encontrarás en el estanco.









03 KARUWARI / SENDA CUTFELL / DÍA 1 / 08:10:00

OBJETIVOS

1. **Consigue un arma. Atraviesa la verja del jardín. Ve a la carretera que lleva a la colonia Tabori con Miyako Kajiro.**
2. **Encuentra la tumba de la Familia Takeuchi.**

Objetivo 1. Avanza un poco hasta la **explanada** grande y **sube un par de montículos** a la izquierda para encontrar los restos de la **hoguera**. Recoge el **Atizador**, que te servirá como arma **(1)**. Utiliza el Atizador para **golpear el candado** en la verja. **Avanza hasta la verja que conduce a la iglesia y deja a Miyako escondida** allí para abrir los otros niveles: ve al **almacén** abandonado para abrir el nivel de **Reiko Takato**. Coge el **Destornillador** delante del camión y sal por el camino superior, con cuidado del **shibito** que vigila junto al **camión cisterna (2)**.

Objetivo 2. Hazlo todo igual, pero ve a las **esclusas** y mueve la **válvula (3)**. Baja al **río** por la zona de →



Forbidden Siren no es un videojuego más: es toda una experiencia de terror psicológico. Va a poner a prueba tus nervios y... tu paciencia.
Algo raro ha sucedido en el pequeño pueblo japonés de Hanuda. Una diabólica marea roja ha rodeado a sus habitantes y los ha convertido en una especie de muertos vivientes que vagan por la zona sedientos de sangre...
¿Te atreves a ir allí de visita?

INTRODUCCIÓN

Antes de empezar a jugar deberías saber que, **en cada escenario, con cualquiera de los 10 personajes, debes hacer 3 cosas:**

1. **Resolver el primero o el segundo objetivo** de la misión. A veces, ambos.
2. **Encontrar los accesos a otros niveles**, cuando los haya.
3. **Encontrar los documentos y leerlos** para entender la historia (1). Aunque muchos también se obtienen automáticamente después de las secuencias de vídeo.

Todos los niveles, excepto el primero, contienen dos objetivos que completar, pero no se abrirán los dos a la vez. Podrás avanzar hasta la mitad del juego, aproximadamente, completando sólo los primeros objetivos en algunos escenarios. Pero después, **tendrás que repetir algunas de estas misiones para desbloquear nuevos objetivos en otros escenarios.** Es un poco complicado de entender al principio. Nos hemos centrado en la **resolución de todos los objetivos de cada misión,** independientemente del orden en que decidas jugarlos. Porque tal vez hay un único argumento, pero la forma de llegar a él es casi decisión tuya...

↘ EL NAVEGADOR

Cuando se desbloquee el navegador, podrás buscar (moviendo el cursor) el escenario BLOQUEADO que abrirás cuando finalices el nivel actual, y el NIVEL CLAVE, que es donde se encuentra la "clave" para desbloquear la segunda misión del nivel en que te encuentras en ese momento.
- La línea azul une el escenario actual con el que se corresponde inmediatamente después en la historia.
- La línea roja une el escenario actual con su continuación alternativa, pero sólo podrás jugar en esta continuación alternativa cuando hayas resuelto los dos objetivos del primer escenario.
- La línea gris une el escenario actual con el anterior.



Hacia la mitad del juego se desbloqueará el modo de búsqueda de niveles en el menú, de forma que podrás saber dónde están las claves para desbloquear las segundas misiones.

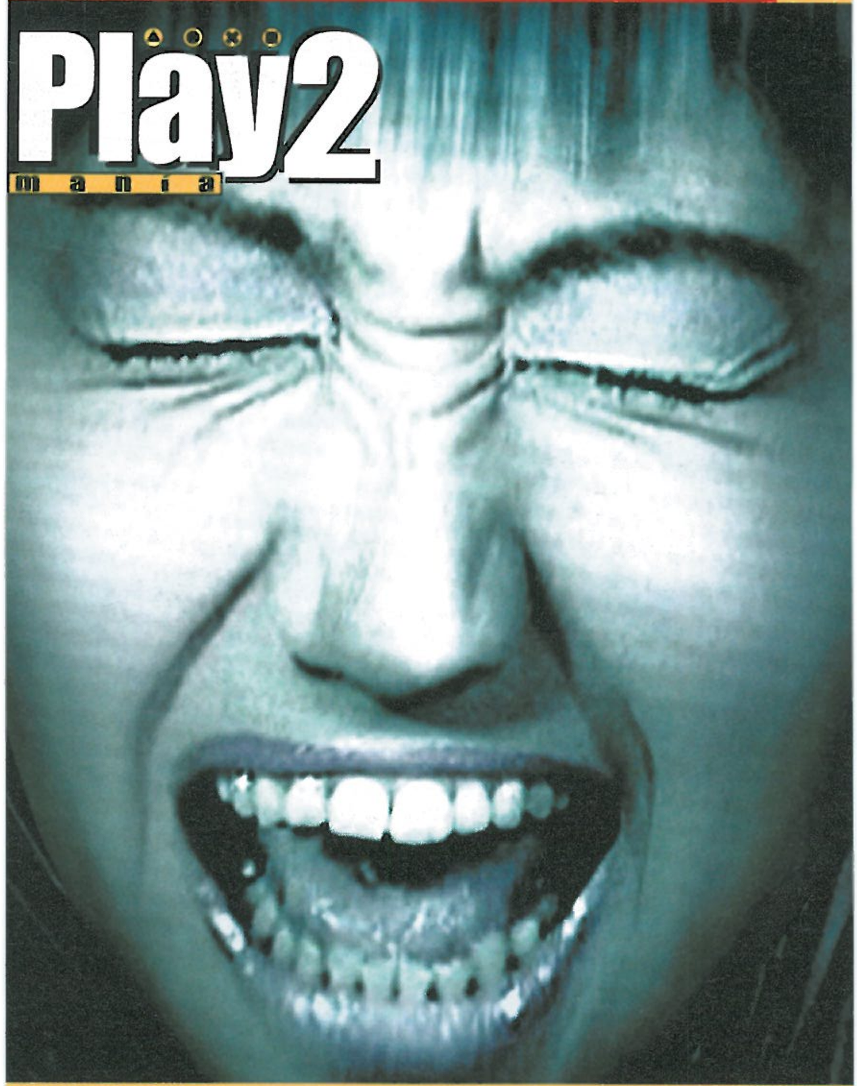
Ármate de paciencia, y apaga todas las luces para empezar.

1

Nº 100
Gaceta diaria de Misumi
Desconocido
X días después-04:00

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº30

Play2 manía



Forbidden Siren

Objetivos • Personajes • Llaves • Archivos